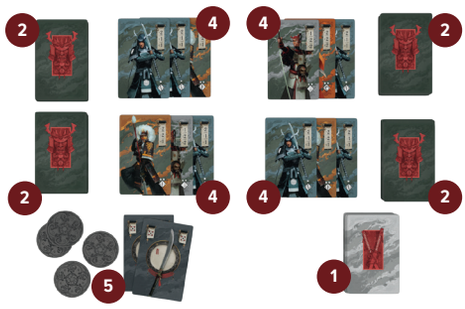
PREPARAZIONE DEL GIOCO



1. Mescola le 32 carte arma standard e mettile in un mazzo coperto. Questo sarà il mazzo armi. Per ora, lascia le carte arma speciale da parte.
2. Mescola le 36 carte nemico e poi dividile in 4 mazzi coperti uguali. Posizionali secondo l'esempio soprastante.
3. Mescola le 6 carte boss e, senza guardare, rimuovine 2 a caso e rimettile nella scatola. Poi metti una carta boss coperta in ognuno dei 4 mazzi nemici. Per farlo, devi prima mettere sul tavolo 3 carte coperte prese da ogni mazzo, poi posizionare una carta boss sopra di esse e infine rimettere il resto delle carte di ogni mazzo sopra le carte boss. In questo modo, ogni mazzo nemici avrà una carta boss nella quartultima posizione.
4. Scopri le prime 3 carte di ogni mazzo nemici e disponile come mostrato nell'immagine soprastante, in modo che ogni carta copra quasi completamente quella precedente. Assicurati che tutti i numeri e le icone sul lato destro di ogni carta nemico siano visibili. Questi set di 3 carte sono la "linea d'assalto" corrispondente al mazzo da cui sono state pescate.
5. Posiziona tutti e 4 i gettoni difesa e 2 armi speciali alla tua portata. Nella modalità solitario, le carte arma speciale rimanenti non servono.
6. Pesca 4 carte dalla cima del mazzo armi e aggiungile alla tua mano. Se non ti piacciono le 4 carte iniziali, puoi rimescolarle nel mazzo armi e pescarne altre 4. Il ripescaggio è opzionale, avviene solo nella fase preparatoria e può essere effettuato una volta sola.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante ogni round, devi sconfiggere o difenderti dai nemici in arrivo scartando carte arma dalla tua mano. Entrambe le azioni permettono di eliminare un nemico dal gioco, ma solo sconfiggendoli guadagnerai i punti onore. Dopodiché, tutti i nemici rimasti potranno attaccare e, a seconda dei danni inflitti, dovrai scartare carte arma dal tuo mazzo. Conquisterai la vittoria solo se sopravvivrai a tutti i nemici e se guadagnerai almeno 40 punti onore. Se esaurirai il mazzo armi per 3 volte prima che ciò succeda, allora avrai perso la partita.

STRUTTURA DEI ROUND

Ogni round è diviso nella fase samurai e nella fase nemico. Le fasi seguono sempre questo ordine; dopo aver terminato la fase nemico, inizia un nuovo round, a meno che la partita non sia finita. Consulta la sezione Fine della partita per scoprire come termina il gioco.

FASE SAMURAI

In questa fase devi prima pescare carte e poi giocarle per combattere i nemici.

PESCARE

Pesca 4 carte dal mazzo armi. Se ora hai in mano più di 6 carte, scarta armi fino a quando ne rimangono solo 6. Se non sono rimaste abbastanza armi nel mazzo per arrivare al totale, segui la procedura descritta nella sezione Armi esaurite. Dopodiché, devi continuare a pescare fino ad avere 4 carte nuove in totale.

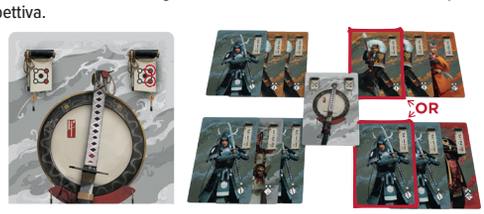
Nota: **salta questo passaggio nel primo round di gioco.**

COMBATTERE

Gioca le carte arma mettendole nella pila degli scarti e compi un'azione con ognuna prima di giocare la successiva. Puoi giocare tutte le carte che vuoi in questa fase. Ogni carta giocata serve per attaccare una linea d'assalto e poi potrà essere usata per difendersi da quella linea o per sconfiggere una carta nemico.

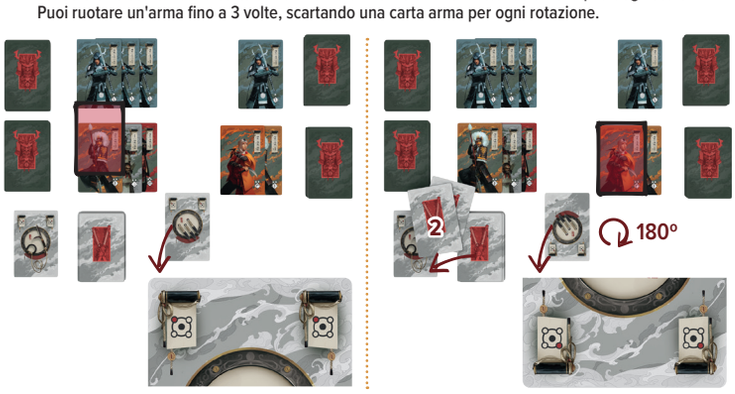
ATTACCARE UNA LINEA D'ASSALTO

Ogni carta arma ha un'icona bersaglio negli angoli in alto che indica quali bersagli può attaccare. Ogni puntino rosso nell'icona bersaglio indica una linea d'assalto che l'arma può attaccare da quella prospettiva.



AZIONE SPECIALE CONCENTRAZIONE

Ogni volta che giochi una carta arma, puoi compiere un'azione speciale concentrazione per ruotare la carta, così da cambiare le linee d'assalto che può attaccare. Puoi ruotare l'arma di 90 gradi in senso orario scartando la carta arma in cima al mazzo armi e mettendola nella pila degli scarti. Puoi ruotare un'arma fino a 3 volte, scartando una carta arma per ogni rotazione.



SCONFIGGERE UN NEMICO

Rimuovi il nemico più a sinistra dalla linea d'assalto che la carta arma giocata può attaccare. Forma un mazzo scoperto con i nemici sconfitti di fianco a te. Questo è il tuo mazzo dell'onore, tutti i nemici al suo interno ti faranno guadagnare la quantità di punti onore indicata nell'angolo in basso a destra della carta. Puoi consultare le carte di questo mazzo ogni volta che vuoi.

DIFENDERSI DA UNA LINEA D'ASSALTO

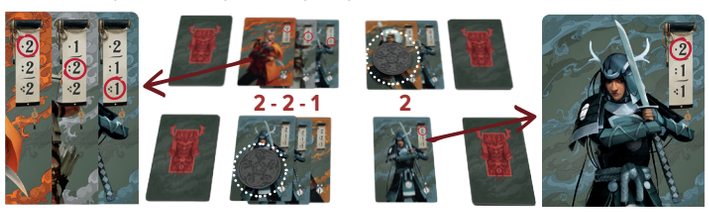
Posiziona un gettone difesa sul nemico più a sinistra di una linea d'assalto che la carta arma giocata può attaccare. Così ti difenderai da tutti i danni inflitti da questa linea d'assalto durante la Fase nemico.

FASE NEMICO

Appena decidi di non giocare altre carte arma, inizia la fase nemico. Ogni nemico da cui non ti stai difendendo ti attaccherà, infliggendo danni.

CALCOLARE I DANNI

Ogni linea d'assalto senza gettone difesa sulla carta più a sinistra ora può attaccarti. Ogni carta infligge una quantità di danni pari al numero associato alla posizione attuale del nemico lungo la linea. Il nemico più a sinistra è quello nella prima posizione.



SUBIRE I DANNI

Una volta calcolato il totale dei danni che hai subito, devi scartare lo stesso numero di carte dalla cima del tuo mazzo armi. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo, segui la procedura descritta nella sezione Armi esaurite e poi continua a scartare fino a quando hai raggiunto il totale di danni inflitti.

EFFETTO DEI GETTONI DIFESA

Per ogni linea d'assalto con un gettone difesa devi rimettere il gettone nella riserva e poi rimuovere la carta nemico più a sinistra e posizionarla coperta sul lato. Tutti i nemici respinti con il gettone difesa devono essere messi qui, per formare il mazzo difesa. Non otterrai punti onore dalle carte di questo mazzo.

RIPRISTINARE LE LINEE D'ASSALTO

Se una linea d'assalto è rimasta senza carte nemico, pescane 3 dalla cima del mazzo nemici, come descritto nella fase di preparazione #4.

Eccezione: **se viene scoperta una carta boss, devi continuare a scoprire carte nemico fino a quando il mazzo è finito. In questo caso dovrebbero esserci 4 nemici in quella linea d'assalto, con il boss nella quarta posizione.**

ARMI ESAURITE

Se devi pescare una carta arma ma il mazzo armi è esaurito, puoi seguire una delle procedure seguenti a seconda di quante carte arma speciale ci sono sul tavolo di fianco a te.
Nota: **per questa procedura, devi ignorare le armi speciali nella tua mano o nella pila degli scarti.**

2 ARMI SPECIALI RIMASTE

Prendi una carta arma speciale dal tavolo e aggiungila alla tua mano. Mescola la pila degli scarti delle armi e crea un nuovo mazzo armi da cui pescare.

1 ARMA SPECIALE RIMASTA

Prendi una carta arma speciale dal tavolo e aggiungila alla tua mano. Mescola la pila degli scarti delle armi e metti il nuovo mazzo di lato. Ora devi pagare punti onore per creare un nuovo mazzo armi da cui pescare. Per farlo, devi scegliere il numero che vuoi di nemici dal tuo mazzo dell'onore e metterli nel mazzo difesa. Prendi una carta dal mazzo armi mescolato e aggiungila al nuovo mazzo armi per ogni punto onore delle carte nemico rimosse. Una volta deciso quanti punti onore vuoi spendere, rimuovi dal gioco le carte arma rimaste e metti il nuovo mazzo armi di fronte a te.

0 ARMI SPECIALI RIMASTE

Perdi immediatamente la partita.

I BOSS

I boss sono nemici potenti che influiscono sulla lunghezza della linea d'assalto e comportano sfide più impegnative. Una volta che un boss è stato posizionato in una linea d'assalto, devi continuare a pescare fino a quando ci sono 4 carte in quella linea al posto delle solite 3.

Ogni boss ha un effetto particolare, mostrato nella parte destra della carta. Gli effetti sono descritti qui sotto:

La nobildonna: Una volta scoperta questa carta, ripesca subito 3 nemici a caso dal mazzo difesa. Inseriscili nel mazzo nemici associato alla linea d'assalto e rimescola. Continua a formare la linea d'assalto fino a quando è composta da 4 nemici. Una volta eliminata questa linea d'assalto, verrà nuovamente ricomposta in maniera standard.
Nota: **ci sono 2 copie di questa carta, entrambe potrebbero apparire nella stessa partita.**

Kanobo: Questa carta è attiva fino a quando si trova in una linea d'assalto. Prima di ogni fase samurai, devi scartare 2 carte dalla cima del mazzo armi. Nota: **ci sono 2 copie di questa carta, entrambe potrebbero apparire nella stessa partita.**

Teppo: Questa carta è attiva fino a quando si trova in una linea d'assalto. Non puoi usare un gettone difesa sulla linea d'assalto con questo boss.

Hatamoto: Questa carta è attiva fino a quando si trova in una linea d'assalto. Prima di ogni fase samurai devi rimuovere un nemico dal tuo mazzo dell'onore e metterlo nel mazzo difesa. Puoi scegliere tu quale carta rimuovere dal mazzo dell'onore.

FINE DELLA PARTITA

In qualsiasi momento del gioco, se una delle seguenti condizioni è soddisfatta, la partita termina **immediatamente:**

Devi pescare una carta arma ma il mazzo è esaurito e non ci sono più carte arma speciale di fronte a te. In questo caso, i nemici faranno breccia fra le tue difese e **avrai perso la partita.**

Tutte le carte nemico sono nel mazzo difesa o nel mazzo dell'onore. Ora devi contare i punti onore sommando quelli indicati nel tuo mazzo dell'onore. Se hai meno di 40 punti onore, sopravvivi alla battaglia ma **perdi la partita.** Altrimenti, **vinci la partita** e ottieni il seguente rango a seconda di quanti punti onore hai guadagnato:

- 40 - 44 punti onore: Guerriero
- 45 - 49 punti onore: Samurai
- 50 o più punti onore: Eroe dell'Impero!

VIA DEL GUERRIERO - VERSIONE AVANZATA DEL GIOCO

Per affrontare una sfida più ardua, puoi aggiungere dei mini boss, ognuno con effetti formidabili, in ogni mazzo nemici.

MODIFICA DELLA PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima della fase di preparazione #2, aggiungi le 4 carte Yamabushi nel mazzo nemici, poi mescola. Rimuovi le 4 carte in cima a questo mazzo prima di procedere con la fase di preparazione #2.

Quando si trovano in una linea d'assalto, i nemici Yamabushi hanno i seguenti effetti:

Non puoi compiere l'azione speciale concentrazione.

Quando ti difendi, devi scartare 2 armi invece di 1. Solo una di queste due carte viene usata per attaccare una linea d'assalto.

Quando ti difendi, devi rimuovere un nemico dal tuo mazzo dell'onore e metterlo nel mazzo difesa. Puoi rimuovere una carta qualsiasi del mazzo dell'onore.

I nemici si lanciano alla carica, non hai scelta se non quella di combattere. In quanto samurai, devi fare affidamento sul tuo addestramento e sulle tue armi mentre lotti per l'onore e per la vita. La tua volontà è forte e la tua mente è pronta. È arrivato il momento di dimostrare quanto vali!

IL GIOCO

Eiyo è un gioco dal ritmo rapido dove bisogna usare le proprie armi in modo strategico, così da sconfiggere le orde di nemici in battaglia. Sopravvivete ai loro attacchi e guadagnate punti onore, cruciali per assicurarsi la vittoria a fine partita.

COMPONENTI

32 carte arma standard

4 carte arma speciale
(2 per la modalità solitario e 4 per la modalità cooperativa)

36 carte nemico

4 gettoni difesa

4 carte Yamabushi
(solo per la variante "Via del guerriero")

6 carte boss

2 pedine samurai
(per la modalità cooperativa)

RICONOSCIMENTI

Progettazione del gioco: Francesco Testini
Illustrazioni: Cinyee Chiu
Editore: ThunderGryph Games
Project Manager e direzione artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Creazione del regolamento: Jonathan Cox
Test regolamento: Cristina Aguirre Bisi
Grafica: Daniel Tosco, Karen Poon e Luis Francisco
Bozze: Erick Tosco
Traduzione: Wabbit Translations
Grazie al sostegno di: Cristina Bisi e Luis González

LINGUE

Regolamento digitale disponibile su thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. Repubblica Argentina, 24 - 2º,
41011 Siviglia, Spagna - support@thundergryph.com

© 2022 ThunderGryph Games, tutti i diritti riservati.

EIYO 栄誉